

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, review aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan aplikasi yang dibangun, serta perbandingan fitur dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada.

Telah banyak pengembangan aplikasi *mobile* untuk *smartphone* yang berhubungan dengan pariwisata. Sebuah penelitian telah dilakukan oleh Suprpta pada tahun 2010 mengenai aplikasi *mobile* profil pariwisata propinsi Bali menggunakan J2ME. Dalam penelitian tersebut, Suprpta menggunakan Java 2 Micro Edition (J2ME) pada sisi *smartphone* dan PHP Hypertext Preprocessor (PHP) pada sisi *server* (Suprpta, 2010) . Penelitian ini berhasil dibuat dan berjalan dengan baik, aplikasi ini mampu menampilkan detail informasi tentang objek wisata di Bali beserta peta lokasi dari objek wisata tersebut, memberikan komentar mengenai objek wisata yang tersedia dan juga berita-berita terbaru dan informasi-informasi penting lainnya mengenai objek pariwisata yang ada, serta melakukan pencarian pada objek wisata.

Laporan Tugas Akhir yang dibuat oleh Yosafat Novianto pada tahun 2012 yang berjudul "Pembangunan Aplikasi *Augmented reality* Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Lokasi Pada Android". Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Java Eclipse Indigo 3.7, MySQL sebagai DBMS dari aplikasi ini. Penelitian ini menghasilkan aplikasi

yang mampu untuk menampilkan lokasi - lokasi sejarah di sekitar pengguna dan menampilkan informasi serta foto-foto sejarah lokasi tersebut sebagai sebuah alternatif baru untuk mengunjungi tempat-tempat bersejarah (Putra, 2012). Namun, dalam penelitian yang dilakukan oleh Yosafat masih terdapat suatu kekurangan yaitu belum adanya *content management system* pada sisi server sehingga aplikasi tidak bersifat dinamis.

Penelitian telah dilakukan oleh Dharmayanto pada tahun 2012 dalam tugas akhirnya yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Android berbasis Lokasi Untuk Pariwisata". Menurut Dharmayanto, penerapan *Google Maps API* kedalam aplikasi mampu mempermudah penelitian yang dilakukan (Dharmayanto, 2012). Aplikasi yang dinamakan Joker ini dibangun dan dikembangkan menggunakan *Google API* dalam menentukan rute terdekat untuk memandu wisatawan mencapai lokasi yang dikehendaki sehingga pengguna dapat melihat rute yang direkomendasikan dari tempat dimana pengguna berdiri menuju lokasi yang akan dituju yang disajikan dalam peta pada perangkat *mobile* yang dimiliki pengguna.

Penelitian yang dilakukan oleh Gabriel Lintang pada tahun 2014 yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Pencarian Toko Oleh-Oleh Di Kota Yogyakarta Berbasis Lokasi Dengan Platform Android" (Sore, 2014) Aplikasi ini dapat mencari lokasi penjualan oleh-oleh menggunakan layanan berbasis lokasi, yaitu toko penjualan oleh-oleh dan jenisnya yang terdekat dari posisi pengguna.

Penelitian telah dilakukan oleh Hendri Kristiandi pada tahun 2014 dalam tugas akhirnya yang berjudul "Pembangunan Aplikasi *Mobile* Pencarian Persewaan Lapangan Futsal di Yogyakarta berbasis Lokasi". Aplikasi yang diberi nama Futsal Track ini merupakan aplikasi *mobile* yang mampu untuk menampilkan tempat persewaaan lapangan futsal terdekat dari pengguna dan juga menampilkan informasi tentang tempat tersebut, jadwal lapangan yang sudah dipesan maupun yang belum dipesan serta rute menuju lokasi tempat tersebut dari tempat pengguna saat ini (Kristiandi, 2014).

*Augmented reality* menurut Lee Kangdon dalam jurnal TechPress, mempunyai peranan yang penting dalam kepentingan edukasi kedepannya (Lee, 2012).

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan Penelitian

Unsur Pembanding	Suprpta, Putu Edy (2010)	Novianto, Yosafat (2012)	Dharmayanto, Yulius (2012)	Sore, Lintang (2014)	Kristiandi (2014)	Palijama, Samudra* (2016)
Bahasa Pemrograman	Java	Java	Java	Java	Java	Objective-C
Location Based Service	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
<i>Google Maps</i> API	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
<i>Database</i>	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL
Platform	J2ME	Android	Android	Android	Android	iOS
Sasaran Pengguna	Wisatawan	Wisatawan	Wisatawan	Wisatawan	Wisatawan	Wisatawan
<i>Augmented reality</i>	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya

Dari tabel 2.1 dapat dilihat perbandingan penelitian yang dibangun oleh peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Pada bab tinjauan pustaka ini telah dibahas mengenai pustaka yang digunakan penulis. Pada bab selanjutnya, yaitu bab landasan teori, akan dijelaskan teori yang digunakan penulis sebagai pedoman dalam membangun sistem.